

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Mobil adalah kendaraan roda 4 digunakan menjadi salah satu sarana transportasi agar memudahkan manusia untuk bepergian dari 1 tempat ke tempat lain. Dalam penggunaan sehari - hari mobil bisa difungsikan juga untuk transportasi pribadi atau angkutan umum (Taxi, Angkot) bisa juga digunakan untuk penunjang bisnis (mobil bak pengangkut sayur, mobil kurir ekspedisi).[1] Untuk bisa mengendarai mobil diperlukan pembelajaran tentang teori dan praktik mengemudi

Beberapa kasus kecelakaan lalu lintas yang ada di berita atau media sosial terjadi karena kelalaian pengemudi dan kurangnya pemahaman dasar pemula [2]. Seharusnya saat ingin melakukan pembelajaran atau Latihan mengemudi, pengemudi wajib didampingi seorang ahli terlebih dahulu. Selain itu penggunaan mobil latihan yang tidak dilengkapi sensor pembatas kecepatan dan pengereman darurat akan sangat berbahaya untuk pengguna jalan lain.

Penelitian ini dilakukan karena dikursus mengemudi LKP Indera materi diberikan masih dalam bentuk buku. Karena hal itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran menjadi bentuk aplikasi berisi tentang teori dasar mengemudi, pemahaman tentang komponen mobil, etika mengemudi, rambu lalu lintas, dan ada juga kuis seputar materi berkendara.

Dengan membuat sebuah media interaktif berupa aplikasi interaktif dengan adobe animate adalah salah satu cara untuk mengembangkan proses belajar siswa kursus mengemudi. Mengapa menggunakan adobe animate? Karena adobe animate memiliki bahasa pemrograman ActionScript3.0 memudahkan untuk membuat aplikasi media interaktif dengan basis android atau desktop [3].

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Apakah metode pembelajaran digital ini cocok untuk pemula yang belum pernah belajar mengenai teori mengemudi?

2. Apakah dengan metode pembelajaran aplikasi interaktif akan lebih efisien dan flexibel?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian yang saya ambil ini adalah:

1. Mencoba cara lain pembelajaran di lembaga kursus yang awalnya menggunakan buku untuk beralih menggunakan media digital.
2. Membuat rancangan sistem pembelajaran dengan menggunakan adobe animate agar bisa digunakan dalam jangka Panjang.
3. Tampilan yang digunakan sebatas landscape saja.
4. Didalam kontennya terdapat kuis di bagian akhir untuk menguji pemahaman siswa dalam belajar teori sebelum melanjutkan ke proses pembelajaran praktik.
5. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah RnD

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah menghasilkan aplikasi sebagai media pembelajaran interaktif dengan adobe animate adalah untuk pembelajaran teori mengemudi pada lembaga kursus agar menjadi lebih mudah dan bisa dilakukan dimana saja.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk menunjang proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif agar kedepannya perkembangan teknologi semakin merata dan bisa dijadikan alat atau metode utama dalam belajar di bidang apapun.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan dimulai dari pengamatan masalah masalah yang terjadi di lingkungan sekitar lalu dilanjutkan dengan pencarian judul dengan masalah yang ada,

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah tentang topik penelitian yang di bahas. Mengapa mengangkat topik ini dan apa tujuannya lalu manfaat apa saja yang di hasilkan dari penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan, khususnya tentang teori multimedia interaktif, adobe animate.

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, dan rancangan aplikasi

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahapan perancangan aplikasi, testing aplikasi, mengolah data – data responden yang telah didapat melalui kuesioner sebagai parameter dalam penelitian aplikasi media pembelajaran.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang didapat peneliti setelah melakukan berbagai macam rangkaian kegiatan untuk menyelesaikan penelitian ini .

